SUC-SESSION

SPECTRUM-USER-CLUB

CLUBINFO NR.02 (131) FEBRUAR 1995

Für die SUC-SESSION laß ich alles liegen!

SUC LIEGT VOLL IM TREND

fantastisches Ergebnis der Umfrage

-Softwaretests	-Hardware Ecke	- News in Kürze
-Programmtips	-Listing	- Clubnews

Dieses Clubinfo wird herausgegeben vom:

Spectrum-User-Club
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt

Es erscheint 12 x im Jahr und wird an alle Mitglieder versendet. Kleinanzeigen sowie gewerbliche Anzeigen sind kostenlos, auch für Nicht-Mitglieder.
Die Mitgliedschaft im Spectrum-User-Club kostet pro Jahr 50 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5 DM im Monat. Wer ältere Clubhefte sucht, kann diese beim Club anfragen.
Mitglied wird man durch Überweisung des entsprechenden Betrages unter dem Zusatz "SUC" auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 600 501 01 bei der Landesgirokasse Stuttgart.
Hotline: Werktags zwischen 17.00 und 19.00 Uhr unter 0711/775033.

VORWORT

"Waaaas , ist es wirklich schon wieder soweit ? ". Diesen Ausspruch werden bestimmt viele von Euch machen, wenn das neue SUC-SESSION im Briefkasten liegt. Nun da kann ich nur sagen, kneift euch in den Arm und dann aber nichts wie ran ans neue Info. Dies ist das zweite Info im neuen Jahr und diesmal habe ich (Fred) die Ehre, das Vorwort zu schreiben. Ich werde das Vorwort nicht zu lang gestalten, vielleicht drei oder vier Seiten.
Es gibt wieder einiges, was ich im Vorwort loswerden möchte, so z.B. würde mich interessieren, wie euch das neue Logo gefällt. Ebenso gab es bis zu diesem Info immer noch keine Hi-Score-Killer. Bestimmt gibt es sogar einige, die gerade ihren Spectrum suchen und nicht mehr wissen, wo er ist. Hier kann ich nur sagen, versucht es einmal unter der dicken Staubschicht in der Ecke, ja ,genau da. Naja , dies war natürlich nur ein Scherz, denn ich weiß, daß der Spectrum jeden Tag liebevoll abgestaubt und poliert wird.
Genug der Ausschweifungen, ich möchte jetzt noch einige Dinge zu diesem Info loswerden. Zum ersten Mal haben wir in diesem Info eine Demo-Ecke und es wird hoffentlich nicht die letzte bleiben. Desweiteren haben wir in diesem Info die aktuelle Mitgliederliste, eine Statistische Auswertung des Infos und der Rubriken, sowie die üblichen News und Tests. Dennoch habt ihr uns doch ganz schön im Stich gelassen. Fast alle Berichte sind von uns. Das geht nicht mehr lange gut, wir brauchen wenigstens Anregungen von eurer Seite. Denkt mal darüber nach, was ihr uns schreiben könntet und dann ran an die Federn.

Bis dann

Neue Mitglieder / Austritte

Im Januar gab es nur einen Neueintritt:

Andy Davis, 62 Tithe Barn Lane, Woodhouse, Sheffield, S13 7LN, Great Britain.

Andy erhält das Info im Austausch zu seinem Magazin "Alchnews".

Leider haben einige Mitglieder weder etwas von sich verlauten lassen (Postkartenaktion) noch den fälligen Mitgliedsbeitrag bezahlt. Still und schweigend treten also aus:

Fritz-Johannes Carstensen, Mozartstr. 23, 24943 Flensburg.
Rupert Hoffmann, Steinwaldstr. 14, 95688 Friedenfels.
Christoph Idstein, Wilhelm-Leuschner-Str. 67, 55218 Ingelheim.
Erich Wittmann, Goerdelerstr. 136, 74080 Heilbronn.

Vor allem von langjährigen Mitgliedern hätte ich so ein wortloses Austreten nicht erwartet. Ich hoffe, das die verbliebenen Mitglieder sich das merken und sollte es mal soweit sein, sich wenigstens schriftlich abmelden.
Im nun abgeschlossenen Jahr haben wir unser Ziel dennoch erreicht und streben jetzt für '95 die 100 Mitglieder-Grenze an. Mit eurer Hilfe (Werbung) können wir das auch schaffen. Näheres zur aktuellen Mitgliederzahl könnt ihr ja der Mitgliederliste entnehmen.

CF jetzt monatlich

Das deutsche Szenemagazin, das auch für den Spectrum schier unersetzlich ist, kommt jetzt monatlich. Gemeint ist der Computer Flohmarkt, der Zeitschrift der wir gut 1 Drittel unserer Leser verdanken. Durch die monatliche Erscheinungsweise ist der Einsendeschluß für Kleinanzeigen extrem verkürzt worden. Also rechtzeitig schreiben. Zur Info: Ich (Thomas) habe nix mit dem Redakteur des CF (gleicher Name) zu tun, bin also weder mit ihm verwandt noch bekannt.
te

CLUB-NEWS

Auch diesmal gibt es wieder ein paar Neuigkeiten. Zuerst mal haben wir immer noch zu wenig Reaktion von euer Seite, ob das Info überhaupt gefällt. Wir wollen schon sicher sein, daß wir nicht am Geschmack vorbeiarbeiten. Also los, euer Kommentar ist gefragt. Vor allem wollen wir wissen wie die neuen Rubriken ankommen, den die alten wurden ja schon in der letzten Umfrage bewertet und als gut empfunden. Was haltet ihr von der Demo-Ecke, wie findet ihr die Wiedereinführung der FRAGE+ANTWORT Rubrik?
Das die Mitarbeit am Clubinfo zu wünschen übrig läßt, ist keine Frage. Auch diesmal stammt der überwiegende Teil von der Redaktion. Dies liegt wohl auch daran, daß es keine örtlichen Usergruppen gibt. In diesem Heft ist die Mitgliederliste veröffentlicht. Diesmal extra postalisch geordnet, damit jeder gleich sieht, wer noch in seiner Nähe wohnt. Sinn ist es, daß sich die Mitglieder vielleicht öfter mal Treffen und vielleicht dadurch etwas mehr Aktivität aufkommt. Klar ist, daß sich die User im Großraum Stuttgart mit uns treffen. Sobald wir eine Regelung gefunden haben, informieren wir die betroffenen Mitglieder. Ideal für Treffen sind natürlich auch die Räume Berlin und Köln/Düsseldorf, wo wir verhältnismäßig viele Mitglieder haben. In Köln kann man natürlich immer bei Wolfgang Haller vorbeischauen, ob daraus ein regelmäßiges Treffen werden kann bleibt noch abzuwarten. Was den Großraum Mannheim/Ludwigshafen angeht, gibt es dort bereits einen Spectrum-Mittwoch-Treff. Dort trifft man sich ca. alle 2 Wochen. Kontakt bekommt man über unser Mitglied Peter Bergmann in Mannheim.
Wir hoffen natürlich, daß sich noch weitere Gruppen bilden, zumal ja nicht alle Spectrum-User Clubmitglieder sind. Jeder, der auf jeden Fall bereit wäre, bei so einem Treffen mitzuwirken kann seine Bereitschaft ja hier im Clubinfo bekanntgeben. Nur so können wir den Spectrum weiterbringen, nach einem System, mit dem z.B. der QL-User-Club schon lange arbeitet.
Ein weiterer Punkt der Clubnews sind diesmal die bevorstehenden Reisen. Noch in diesem Frühjahr stehen an:

Fahrt in die Tschechei
Treffen in Köln
Flug nach England

Die genauen Termine stehen noch nicht fest. Die Tschechei wird Ende März besucht, hoffentlich rechtzeitig zur SAMCON-Show, nach Köln geht es Ende April/Anfang Mai und nach England zu ein- oder zwei Spectrum (+SAM) Messen nur kurz darauf. Wer mitgehen und seine Reise gern über den Club organisiert haben will, der sollte sich schnellstens mit der Clubleitung in Verbindung setzen. Auch wer selber fahren will, sollte uns informieren, damit wir einen Treffpunkt ausmachen können. Es kann sein, daß manche Dinge recht kurzfristig geplant werden mÜssen, so daß es gut ist wenn wir wissen, mit wem wir uns in Verbindung setzen müssen.
Apropos Verbindung, der SUC hat eine neue Telefon- und Faxnummer: 0711/775033. Bitte in Zukunft unter dieser Nummer anrufen.
Zuletzt noch ein Hinweis der eigentlich in NEWS IN KÜRZE gehört hätte, aber die Nachricht kommt erst kurz vor Schluß: Am 4. März findet in Eindhoven eine QL-Show statt, bei der wohl auch der Spectrum beteiligt sein wird. Es ist uns als SUC-Leiter nicht möglich, persönlich dort zu sein, da wir bereits so vieles anderes vorbereiten müssen. Es gibt aber genug Mitglieder, für die die Entfernung nicht so groß ist und wir würden uns freuen, wenn sich jemand findet, der diese Show besucht und uns davon berichtet.
Das wars für diesmal.
te

NEWS IN KÜRZE

Mit Hilfe des Chic-Computer-Clubs konnte SinTech die Distributionsrechte von Bomico umgehen und 1000 Spiele von Ocean/Hit Squad ergattern. Allerdings scheint Ocean zu versuchen, dem CCC und damit SinTech nur ältere Spiele zu verkaufen und die neueren Hits noch aufzubewahren. Auf dieses Spielchen werden wir nicht eingehen. Ob also die Ocean-Spiele erhältich sein werden oder nicht hängt ganz allein von Ocean/Hit Squad ab.

Spectrum UK mal wieder. Dieses Mag kam in seiner Weihnachtsausgabe sogar mit farbiger Titelseite, dafür allerdings 3 Wochen zu spät. Dennoch wieder in gewohnter Stärke von 64 Seiten (A5) und wie immer interessanten Berichten. Im Vorwort ist zu lesen, daß die Macher aus Zeitgründen bevorzugen, Spectrum UK nur noch zweimonatlich erscheinen zu lassen. Der Popularität dieses Mags wird dies kein Abbruch tun.

Behindert Format Publications die Arbeit von Sintech? Es wurde ja schon oft vermutet, daß Bob Brenchley von Format Publictions nicht neutral arbeitet. Durch die Zugehörigkeit zu Hard- und Softwareherstellern wirkt die Berichterstattung in Format oft einseitig. Doch diesmal geht er zu weit. Nachdem er schon die Neuigkeiten zu SDA-Soundbox und MB02 Discinterface nicht abdrucken wollte, bevor er diese Dinge selber gesehen hat, haben wir ihm ein Freiexemplar von Tango & Magic Dice zum Test geschickt. Seine Antwort darauf: "Was für eine Kassette? Ich habe nichts bekommen". Die Aussendung geschah zusammen mit Freiexemplaren für einige andere Magazine, die ihre Kassette alle bekommen haben, nur ausgerechntet Format nicht?

Stehen die Sinclair-Freakeren vor dem Aus? Nach dem mehrere Monate kein Magazin mehr kam, erhielten wir jetzt eines mit ganzen 8 Seiten, davon wurde kein einziger unserer englischsprachigen Berichte, die wir allen Fanzines schicken, abgedruckt. Ist die dänische Clubleitung überlastet?

Der Spectrum-Discovery-Club brauchte zum Jahreswechsel eine Bonus-Disk heraus. Leider wurde auf dieser nicht so säuberlich gearbeitet wie bisher. Zu den mitgelieferten Programmen gibt es mit einer Ausnahme keine Beschreibungen und auch Leserbriefe sind nicht darauf. Dafür nur einige Programme, die aber gar nicht alle im Programm-Menu aufgeführt sind. Hier wurde eine gute Idee durch schlampige Arbeit versaut.

Von SinTech gibt es wieder neue tolle Software-Angebote. Durch die Aufkäufe in letzter Zeit sind folgende Titel wieder erhältlich: TNT 2 Compilation, TV Showtime, Virtual Worlds, Helter Skelter, Emlyn Hughes International Soccer, Loopz und World Class Rugby. Im allgemeinen gilt für SinTech-Programme die hier auf Lager liegen die Regel: Einzelprogramme 4,00 DM, Sammlungen 7,00 DM. Ausnahmen wie z.B. die Alternative-Games für 1,50 gibt es natürlich. Es wird im übrigen bei SinTech keine Bezahlung im voraus verlangt, geliefert wird auf Rechnung.

Lieferungen der Fa. Uffenkamp: Nach langem hin- und her wollen wir darauf hinweisen, das Ware, die bei der Fa. Uffenkamp bestellt wird unter Umständen sehr lange dauert, bis sie ankommt. Dabei spielt es keine Rolle, ob direkt oder über Sintech bestellt wird. Es gibt einige Programme auf die wir schon über 3 Monate warten.

In der Tschechei findet Ende März die SAMCON statt, eine Messe für SAM und Spectrum User. Genaueres ist noch nicht bekannt.

Back to the Roots?

(aus Mumpitz von H.C. Tuchen mit Anmerkung von T.Eberle)

Gelegentlich überfordert die zunehmende Komplexität der Lebensumstände soviele Menschen, daß der Wunsch nach einem einfachen Leben zur Herausbildung einer sozialen Bewegung führt. So geschehen am Ende des letzten Jahrhunderts in Form von Jugendbewegung und Lebensreform. Gibt es jetzt auch schon in der Computerszene eine Sehnsucht nach den Ursprüngen?
Die cleveren Trendforscher der Industrie suchen solche Bestrebungen natürlich profitabel zu kanalisieren. So werden jetzt die beliebtesten Titel der ersten Video-Spiel-Konsolen (Pac Man, Space Invaders u. dgl.) für die aktuellen 32-Bit Systeme umgesetzt.
Ein 486er ist mittlerweile fast schon zum Einsteiger-Modell geworden - als Kindergeschenk ist er dennoch etwas unangebracht. Mit den kleineren Amigas sind die letzten Rechlner aus den Läden verschwunden, die für Jugendliche angemessen waren - nun gibt es für die Kleinsten Spielzeug-Rechner zu Preisen, für die zuletzt der C-64 verramscht wurde.
Durch den Fall des Eisernen Vorhangs haben auch die 1989 schon antiquarischen 8-Bit Systeme neuen Auftrieb erhalten; was da in den letzten Jahren an Hardware-Erweiterungen und programmtechnisch (z.B. FLI) zustande kam, ist teilweise verblüffend.
An den modernen Rechnern reizt nichts zum Erforschen: Die rudimentäre Form der Forschung ist das Auseinandernehmen. Doch wie nimmt man ein Motherboard mit fünflagiger Platine und Surface Mounted Very-Large-Scale-Integration Circuits auseinander?
Bei den früheren Kleinrechnern ließ sich die Funktion einzelner Chips ergründen, indem man ein bißchen herumpokte. Bei den heutigen Rechnern muß man schon ein ganzes Programm schreiben, um an die Hardware ranzukommen.
Gerade wir als Spectrum-User wissen um dies. Gerade dieser einfache Aufbau des Spectrum ist es, der uns fasziniert, der uns aber auch bei komplexen Programmierungen schier den Verstand raubt, z.B. wenn man den Bildschirmaufbau anschaut.
Die Tendenz zurück zum 8-Bitter merken aber auch wir. Immer mehr User kommen zurück, sehnen sich wieder nach alten Zeiten und treten auch bei uns im Club ein. Ein Beweis ist der aktuelle Stand unserer Mitgliederzahl, die vor einem Jahr gerade mal die Hälte betrug. So hoffen wir das es so weiter geht. Wir jedenfalls sind gerüstet.

Vorankündigung:

Von Proxima wurde eine neue Lizenz gekauft. SQ-Tracker ist der beste Sound-Tracker, den es gibt. Die Möglichkeiten die man damit hat übersteigen die von Soundtracker weit. Außerdem kann man in einer 128k Version sowohl Sounds erstellen als auch compilieren. Die Abspielcodes sind dabei nicht länger als bei Soundtracker und die Sounds lassen sich nach erstellen ebenso einfach abspielen. Auffällig bei SQ-Tracker ist die hohe Zahl an mitgelieferten Beispielsounds, wie die durchaus professionelle Aufmachung. SQ-Tracker wird bei Sintech für 20,00 DM erhältlich sein. Ein Ausführlicher Bericht folgt, sobald die endgültige Version mit Anleitung eingetroffen ist. 48k User brauchen auch nicht verkümmern, mit ORFEUS kommt auch ein Soundtracker für sie.
te

SOLITAIRE

Dieses Programm stammt von Miles Kinloch und wurde in Spectrum UK abgedruckt.
Es handelt sich hierbei um das bekannte Spiel "Solitaire" das wohl vielen von der Brett-version her bekannt ist.
Zu beachten ist, daß die unterstrichenen Buchstaben im Graphic Modus einzugeben sind, d.h. zuert die Graph Taste (oder wenn man keine hat Caps Shift + 9) und dann den entsprechenden Buchstaben drücken. Instuktionen sind im Programm integriert.
Ziel ist es, alle Stäbe durch überspringen verschwinden zu lassen, bis nur noch einer übrigbleibt. Dieser sollte dann genau in der Mitte des Spielfeldes stehen.
Um Abtippfehler unsererseits zu vermeiden, hielten wir es für besser, das Programm mittels LPRINT auszudrucken. Dadurch wird es aber für euch beim abtippen etwas schwieriger. Also vorsichtig abtippen.
Dem Wunsch nach Programmen zum abtippen tragen wir somit Rechnung. Aber irgendwann gehen uns die Programme aus. Wir freuen uns immer, wenn uns auch Mitglieder Listings zur Verfügung stellen.

Viel Spaß

```
  10 REM SPECTRUM SOLITAIRE
  20 REM (PD) Miles Kinloch
  30 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: CLS : GO SUB 320
  40 PRINT BRIGHT 1; PAPER 0; INK 7;AT 0,4;"SOLITAIRE ANLEITUNG": PRINT '"Dieses Spiel kann
 mit Sinclair""oder Cursor-Joystick gespielt""werden. Ein Stab wird ausgesucht""indem man de
n Cursor ueber ihn""plaziert und FEUER oder ENTER""drueckt. Dann bewegt man ihn""ueber ein
 danebenstehendes""Staebchen auf ein freies Feld""und drueckt nochal FEUER oder""ENTER. D
er uebersprungene Stab""verschwindet. Ziel ist es, den""letzten Stab genau in der Mitte""zu
 plazieren."
  50 PRINT PAPER 2; INK 7;AT 21,4;"EINE TASTE ZUM START": GO SUB 300: PAUSE 1: PAUSE 0: C
LS
  60 PRINT '"B = Feld""A = Stab";AT 1,24;"DELETE =";AT 3,24;"NEW GAME"; BRIGHT 1;AT 21,3;"Pro
gramm1990 M.Kinloch": FOR N=4 TO 6: PRINT AT N*2,9;"A A A A A A A": NEXT N: PRINT AT 4,13;"
A A A";AT 6,13;"A A A";AT 14,13;"A A A";AT 16,13;"A A A";AT 10,15; INK 5;"B": CIRCLE 123,92,78: C
IRCLE 123,92,77: CIRCLE 123,92,70
  70 LET Y=10: LET X=15: LET X2=X: LET Y2=Y: LET F=0
  80 PRINT OVER 1; BRIGHT 1; FLASH 1; INK 8;AT Y,X;" ": LET K=CODE INKEY$: IF NOT K THEN G
O TO 80
  90 PRINT OVER 1; INK 8;AT Y,X;" ": BEEP .01,20
 100 IF (K=8 OR K=54) AND (Y<8 OR Y>12) THEN LET X=X-2*(X>13): GO TO 80
 110 IF (K=9 OR K=55) AND (Y<8 OR Y>12) THEN LET X=X+2*(X<17): GO TO 80
 120 IF (K=10 OR K=56) AND (X<13 OR X>17) THEN LET Y=Y+2*(Y<12): GO TO 80
 130 IF (K=11 OR K=57) AND (X<13 OR X>17) THEN LET Y=Y-2*(Y>8): GO TO 80
 140 IF K=8 OR K=54 THEN LET X=X-2*(X>9)
 150 IF K=9 OR K=55 THEN LET X=X+2*(X<21)
 160 IF K=10 OR K=56 THEN LET Y=Y+2*(Y<16)
 170 IF K=11 OR K=57 THEN LET Y=Y-2*(Y>4)
 180 IF K=13 OR K=48 THEN BEEP .1,10: BEEP .1,15: GO TO 210
 190 IF K=12 THEN BEEP .1,10: BEEP .4,-10: BEEP .1,10: RUN 40
 200 GO TO 80
 210 IF F AND ATTR (Y,X)=14 OR NOT F AND ATTR (Y,X)=13 OR F AND NOT (ABS (X2-X)=4 AND Y2=
Y) AND F AND NOT (ABS (Y2-Y)=4 AND X2=X) THEN GO SUB 290: GO TO 80
 220 IF NOT F THEN GO SUB 300: LET X2=X: LET Y2=Y: LET F=1: GO TO 80
 230 IF Y2>Y THEN LET Y3=Y+2: LET X3=X
 240 IF Y2<Y THEN LET Y3=Y-2: LET X3=X
 250 IF X2>X THEN LET X3=X+2: LET Y3=Y
 260 IF X2<X THEN LET X3=X-2: LET Y3=Y
 270 IF ATTR (Y3,X3)=13 THEN GO SUB 290: GO TO 80
 280 PRINT INK 5;AT Y2,X2;"B";AT Y3,X3;"B": PRINT AT Y,X;"A": LET F=0: GO SUB 300: GO TO 80
 290 PRINT #0; FLASH 1; PAPER 2;AT 1,8;" ILLEGAL MOVE! ": BEEP .8,-15: LET F=0: GO SUB 300
: INPUT :: RETURN
 300 IF CODE INKEY$=12 OR CODE INKEY$=13 OR CODE INKEY$=48 THEN GO TO 300
 310 RETURN
 320 FOR N=USR "A" TO USR "B"+7: READ D: POKE N,D: NEXT N: RETURN : DATA 24,126,126,255,25
5,126,126,24,24,102,66,129,129,66,102,24: REM UDG
 999 SAVE "SOLITAIRE" LINE 10
```

MITGLIEDERLISTE

Name, Adresse	128k	+2	+2A	+3	48k	SAM	+D	Opus	Beta	Mdr	Vface	MF	Drucker
Heinz Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden	X		X		X		X				X	X	X
Stefan Zimmermann, Friedenssiedlung 6, 07629 Hermsdorf			X		X								
Ilja Friedel, Schrödingerstr. 10, 07745 Jena		X							X				
Hans-Christof Tuchen, Lotzestr. 10, 12205 Berlin			X										X
Frank-Michael Moczko, Haselsteig 41, 12347 Berlin					X							X	X
Martin Rätz, Auerbacher Ring 43, 12619 Berlin		X											
Bernd Jenschewski, Hauptweg 15, 13591 Berlin	X						X				X		X
Carsten Pfeil, Mittl. Landweg 226, 21035 Hamburg		X		X	X	X	X	X				X	
Gunter Klauke, Dörpstraat 10, 24354 Zimmert	X		X					X			X	X	X
Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg					X		X				X	X	X
Lars Bätje, Rheinstr. 19, 26548 Norderney		X											
Werner Romoth, Visselhöveder 20, 28329 Bremen	X				X		X		X			X	X
Georg Weisbrich, Poststr. 16a, 30890 Barsinghausen					X			X					X
Guido Schell, Auf dem Stocke 37, 32584 Löhne	X						X				X	X	X
Dirk Berghöfer, Am Kalkrain 1, 34549 Edertal-Giflitz			X		X			X	X				X
Harald Abel, Am Distner 25, 35066 Frankenberg	X							X				X	
Hartmut Kaesemann, Ahnewende 14, 37191 Katlenburg	X				X		X	X					X
Peter Liebert-Adelt, Lützowstr. 3, 38102 Braunschweig													
Matthias Gutzmer, Werstener Feld 96, 40591 Düsseldorf		X											
Jean Austermühle, Postfach 10-1432, 41546 Kaarst	X			X	X		X	X	X			X	X
Holger Langheim, Hastener Str. 69, 42855 Remscheid	X				X			X				X	
Klaus Burmester, Friedgrnstr. 9, 44652 Herne		X											X
Stefan Gabert, Lehenstr. 21, 45891 Gelsenkirchen					X								X
Dieter Stober, Kaninenkamp 7, 46499 Hamminkeln					X				X	X		X	X
Jens Barkenmeyer, Manstedtener Berg 29, 50259 Pulheim			X										
Dirk Mayer (Dresen), Lillerstr. 2, 50765 Köln		X			X		X						
Wolfgang Haller, Ernastr. 33, 51069 Köln	X	X	X			X	X				X	X	X
Helmut Kamleitner, Ursulastr. 15, 51149 Köln					X				X			X	X
Rüdiger Döring, Friedlandstr. 23, 53557 Bad Hönningen		X						X				X	X
Stefan Kiwus, Memelstr. 2, 63165 Mühlheim			X		X				X				X
Frank Schiefer, Belzenstr. 10, 63829 Krombach	X				X			X	X		X	X	X
Ferdinand Junker, Beethovenstr. 23, 66822 Lebach					X			X		X		X	X
Peter Bergmann, Reiherstr. 30, 68309 Mannheim			X				X					X	X
Franz Large, Gartenstr. 2, 69493 Hirschberg		X			X			X			X	X	X
Frederik Dürkes, Mezgerstr. 43, 70563 Stuttgart	X	X	X	X	X		X	X			X	X	X
Manfred Döring, Stuttgarter Str. 15/1, 70734 Fellbach		X			X		X				X	X	X
Sebastian Goslar, Jahnstr. 20/1, 70771 Leinfelden-Echt.			X				X						X
Nikolai Langner, Hausäckerstr. 5, 70771 Leinfelden-Echt.					X					X		X	X
Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt	X	X	X					X			X	X	X
Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 71334 Waiblingen	X				X		X	X			X	X	X
Andreas Blötscher, Teckstr. 12, 72250 Freudenstadt	X												
Heinz Telöken, Unterheimbacherstr. 24, 74626 Adolzfurt													
Rüdiger Vallon, Hofstr. 18, 75417 Mühlacker													
Helge Keller, Herm.-Löns-Weg 51, 76307 Karlsbad					X			X			X	X	X
Werner Baumert, Hanauer Str. 69, 77855 Achern				X								X	X
Adolf Becherer, Tannenweg 3, 78479 Reichenau			X										
Georg Bergknapp, Guardinistr. 97, 81375 München													
Eckard Reich, Dom.-Ringeisenweg 3, 82380 Peißenberg					X	X			X			X	X
Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling					X							X	X
Werner Heidinger, Johannisstr. 13, 84034 Landshut			X				X						
Ludwig Halbritter, Wohlleibstr. 16, 86459 Gessertshausen					X		X						X
Seraphin Berktold, Koloniestr. 5, 87527 Sonthofen	X		X		X		X	X				X	
Dieter Münz, Iglauer Str. 44, 89518 Heidenheim	X							X				X	X
Theo Kendura, Am Hafelberg 35, 97320 Mainstockheim					X			X					
Leszek Ch. Daniel, Zieglergasse 98/9, A-1070 Wien	X		X		X	X	X					X	X
Jochen Theurer, Bahnhofstr. 6-8/1/5, A-2070 Retz					X								
Leif Mortensen, Bryggervengen 29, DK-7120 Vejle Ost													

Name, Adresse	128k	+2	+2A	+3	48k	SAM	+D	Opus	Beta	Mdr	Vface	MF	Drucker
Christian Aymard, 17 Le Mas Blanc, Route de Bel Air, F-34680 Saint Georges	x				x			x			x	x	x
Graham Collier, 48 Dunster House, Meare Rd., Combe Down, Bath, GB-BA2 5PY		x	x	x									x
Andy Davis, 62 Tithe Barn Lane, Woodhouse, Sheffield, GB-S13 7LN		x					x			x			x
Darren Blackburn, 33 Dawley Bank, Telford, Shropshire, GB-TF4 2LQ						x							x
Johan Koning, Mieden 6, NL-9866 TM Lutjegast					x			x					x

Noch ein paar Zahlen: Wir haben 41 Karten zurückbekommen. Der Club hat aber 62 Mitglieder. Ein paar davon waren im November noch nicht Mitglied und haben keine Karte bekommen. Die Reaktion der anderen verstehen wir nicht, da wir ja sogar das Porto bereits auf die Karte geklebt hatten. Aus der Liste ist ersichtlich, fast jeder User hat ein Diskettensystem. Hier liegt die Opus mit 21 Usern vor dem +D mit 20 Usern. Da es aber einige User mit Mehrfachnennung gibt, ist nicht festzustellen, welches System am häufigsten benutzt wird. In jedem Falle gibt es mittlerweile einige Programme, die das kopieren von +D zu Opus und andersrum ermöglichen so daß diese Systeme im weitesten Sinne kompatibel sind. Auch der SAM versteht sich mit +D Disketten wie auch der +3 mit Zusatzlaufwerk. Wer also sich noch nicht für ein Diskettenинterface entschieden hat, kann hier Entscheidungshilfe finden. Auch das demnächst erhältliche MB02 wird +D und Opus Disketten lesen können.
Da ja nicht von jedem eine Karte kam, haben wir die Lücken mit eigenem Wissen gefüllt, z.B. durch Rechnungskopien getätigter Verkäufe an Mitglieder. Einige Lücken gibt es dennoch, zwei Mitglieder haben gar keinen Spectrum, der eine dafür einen ZX81, der andere einen PC mit Spectrum-Emulator.
Sehr erfreulich ist, das fast jeder User, trotz aller Nostalgie sich mittlerweile einen 128k Rechner zugelegt hat. Der 48k ist zwar immer noch zugegen, aber meist wird doch mehr der 128k bzw. +2/+3 benutzt. Die Vorteile liegen auf der Hand: Mehr Speicher, richtiger Soundchip, bessere Programme.

Und zum Schluß noch die Benotung der Rubriken. Nicht alle hatten eine Benotung abgegeben. Wir danken allen für die ehrlichen Antworten. Mit dem Ergebnis sind wir sehr zufrieden, wir wissen jetzt, was wir verbessern müssen und was kaum mehr zu verbessern ist. Hier nun die Noten der SUC-Session:

VORWORT	1,9	CLUBNEWS	1,8
PROGRAMMTESTS:	1,8	NEWS IN KÜRZE:	1,8
WERBUNG	2,2	PROGRAMMTIPS :	2,1
WHAT'S OUT	1,9	KLEINANZEIGEN:	2,0
HARDWARE-ECKE:	2,0		

und der Service des SUC:

REPARATUR :	1,9	SOFTWAREVERTRIEB:	1,3
SONDERHEFT:	1,6	SUCHSERVICE :	1,8

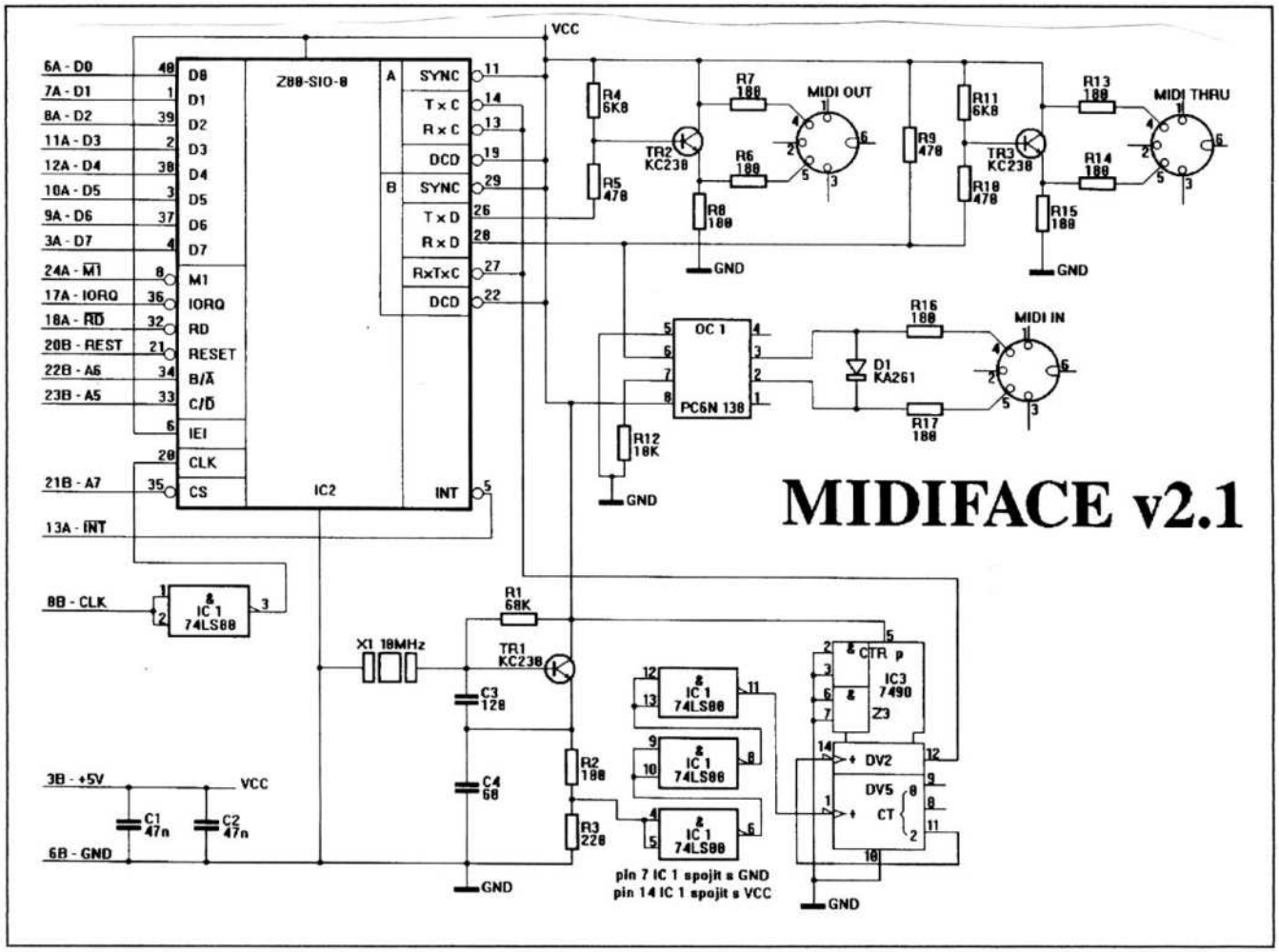
Mit diesem Ergebnis können wir zufrieden sein. Aber keine Angst, wir ruhen uns nicht auf diesen Lorbeeren aus.

Hardware - Ecke

In dieser Ausgabe der Hardware-Ecke habe ich eine Bastelei für alle Freunde der Musik. Wer träumt nicht von der Karriere als Musiker oder wollte nicht immer schon einmal in der Techno-Raver-Szene mitmischen ?

Und darum , um diesen Wunsch zu verwirklichen , habe ich dieses mal den Nachbau eines MIDIFACES , in der Hardware-Ecke anzubieten.
Das Schalbild und der gesammte Aufbau des Interfaces sind direkt aus dem ZX Magazin , einer tchechischen Spectrum-Zeitschrift entnommen. Das Midiface ist kompatibel zum Cheetah-Interface. Die in der Bauanleitung verwendeten Bauteile können bei uns eine andere Bezeichnung haben. In diesem Falle hoffe ich auf die Mithilfe von Herrn Heinz Schober , der mir bei dem einen oder anderen Teil eventuel einen Ersatztyp nennen kann.
Das Interface arbeitet , laut Aussage , mit ca. 31,25kBd und das Verbindungskabel kann ohne weiteres 20m lang sein.
Nun ja dann viel Spaß beim Basteln und vielleicht schreibt mir auch einmal Jemand über seine Erfahrungen beim Nachbauen der in der Hardware-Ecke vorgestellten Basteleien. Ebenso freut sich das SUC-Team immer über Beiträge und erhofft sich eine Menge Resonanz von eurer Seite.

Schaltplan :



Bauteilliste :

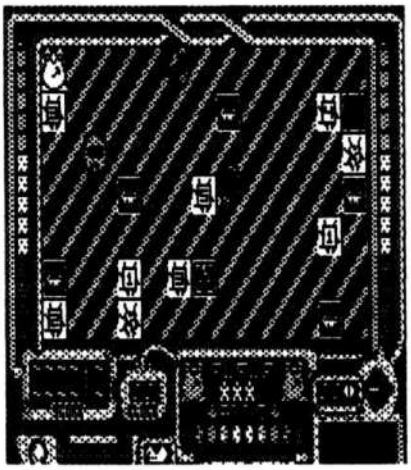
Kondensatoren : C1,C2 - 47n / C3 - 128p / C4 - 68p
Widerstände : R1 - 68K / R2 - 188 / R3 - 228 / R4,R11 - 6K8 / R5,R9,R18 - 478
R6,R7,R8,R13,R14,R15,R16,R17 - 100 / R12 - 10K
Transistoren : TR1,TR2,TR3 - BC238 Dioden : D1 - KA261
Ics : IC1 - Z88 (SIO-8) / IC2 - 74LS00 / IC3 - 7498 (74LS98)
Sonstiges : OC1 - PC6N138 / X1 - Krisatll 10MHz / K1,K2,K3 - 5pol DIN-Buchse

Pin 7 des Ics an Masse und Pin 14 an +5V anschliessen.

Programmtests

Name : Reckless Rufus
Hersteller : Alternative Software
System : 48k + 128k auf einer Kassette
Preis : 1,50 DM !!!!
Bezugsadresse : Sintech
Erscheinungsdatum: 1992

Kann ein Spiel für 1,50 überhaupt gut sein? Ein Blick auf das Cover der Kassette verrät schon alles. Your Sinclair Rating: 90%. Da sind wir mal gespannt. Das Spiel kam 1992 raus, wurde für etwa 10,00 DM verkauft. Bei Sintech ist es jetzt wieder erhältich und kostet nur 1,50 DM. Aber was nützt ein guter Preis, wenn das Spiel nicht gefällt? Nun, ich denke Reckless Rufus wird vielen gefallen.



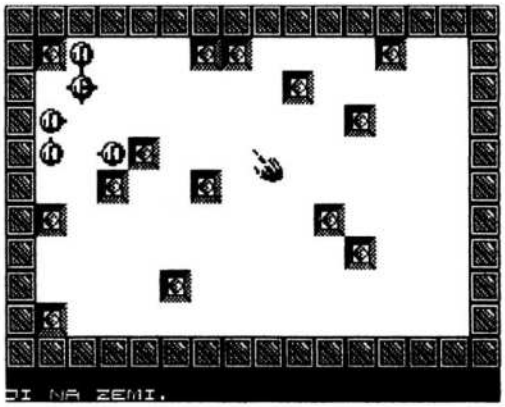
Das Spiel erinnert entfernt an TANGO. Zur Story: Unser kleiner Freund RUFUS hat verbotenerweise einige Schleckereien erworben und wird dafür bestraft. Man schickt ihn quasi auf ein Himmelfahrtskommando. Er muß auf dem Planeten KILLEY Kristalle einsammeln. Aliens, verschwindende Steine und Fallen machen ihm das sehr schwer. Hier muß der Spieler helfen.
Man lenkt Rufus, der sich nur durch Purzelbäume bewegen kann über verschiedene Felder um zu den Kristallen zu kommen. Jedoch lösen sich manche Felder auf nachdem man sie betreten hat, andere explodieren sobald man zu lange stehen bleibt. Das schlimmste ist jedoch: Zwischen manchen Feldern ist der leere Raum in den man hinabstürzen kann. Um dies zu verhindern, kann Rufus eine begrenzte Zahl von Feldern über den leeren Raum bauen. Diese Felder müssen immer richtig eingesetzt werden um am Schluß alle Diamanten eingesammelt zu haben. Es gibt eigentlich immer nur einen Weg und den muß man finden. Dabei bedrohen einen noch einige Aliens, die quer durch das Bild huschen. Zwar kann Rufus sich schießend verteidigen, aber die Munition ist auch knapp.
So wird die Aufgabe immer kniffliger und immer mehr Fallen tauchen auf. Einige sind in der Anleitung beschrieben, viele erkennt man aber erst wenn es zu spät ist. Reckless Rufus wird mit Sicherheit keiner so schnell durchspielen, so daß es ein garantierter Spaß für viele Tage ist.
Die Grafik ist überdurchschnittlich gut, viele Effekte und Farben sorgen für Abwechslung. Nach dem Einladen begrüßt uns auf dem 128k ein wirklich guter Sound, während dem Spiel hört man aber nur ein paar Effekt-Geräusche.
Reckless Rufus ist uneingeschränkt empfehlenswert. Knifflig und intelligent aufgebaut ist es für jüngere wie auch ältere Spieler geeignet.
te

Grafik : 9 Sound : 7 (128 k)
Spielbarkeit: 8 Preis/Leistung: 10

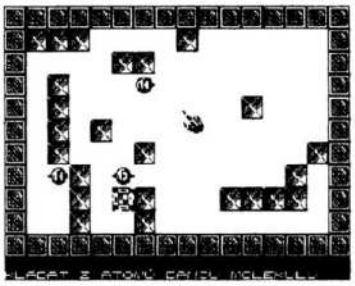
WIR BRAUCHEN EURE SPIELETESTS:

Bis heute hat nicht ein einziges Mitglied mal ein Spiel getestet, obwohl viele von euch genug Spiele gekauft haben. Wir können nicht alle Programme testen, außerdem sollte man nicht immer dieselbe Meinung hören.

Name : Atomix
Hersteller : Proxima
System : 48K (+ AY-Sound)
Preis : 12.50
Bezugsadresse : SinTech



Das Spiel Atomix ist in die Sparte der Denk- und Knobelspiele einzuordnen.
Bei diesem Spiel muß der Spieler versuchen , die einzelnen Elemente eines Atoms zusammen zu setzen. Dies klingt noch relativ einfach. Die Schwierigkeit besteht nun darin , daß man die Atome anstößt und diese sich dann solange in diese Anstoßrichtung bewegen , bis sie gegen ein Hindernis prallen. Das Hindernis kann nun aus einem festen Klotz bestehen , der nicht durch das Atom zerstört wird oder aber das Hindernis löst sich nach der Berührung mit dem Atom auf. Natürlich gibt es auch Gummihindernisse , die das Atom dann in die andere Richtung zurückschleudern. Die Atome selber haben sogenannte Verbindungsbrücken , diese können sowohl waagrecht , senkrecht oder diagonal vom Atom abstehen. An diese Brücken muß der Spieler die anderen Atome ''andocken''. Sind alle Atome an der richtigen Stelle , dann ist der Level beendet und man gelangt in den nächsten Level. Die Atome bewegt man , indem man die Cursorhand auf das Atom steuert und dann zusammen mit dem Feuerknopf eine Richtung drückt und schon saußt das Atom los.
Das Spielprinzip ist recht einfach und macht aber gerade deswegen ziemlich viel Spaß.
Einigen dürfte dieses Spiel sowieso bekannt vorkommen , da das Spiel schon auf anderen Rechner realisiert wurde.
Ich jedoch finde , daß dieses Spiel in keiner Spielesammlung fehlen sollte , denn meiner Meinung nach erweckt Atomix den Spectrum zu neuem Leben. Atomix kann ohne weiteres in gleichem Atemzug wie Tetris genannt werden. Einziger Nachteil des Spiels ist es , daß man keinen Levelcode eingeben kann und somit immer von vorne Anfangen muß.



Die Bewertungsskala reicht von 1 (schlecht) bis 10 (super). Die Spielebewertung setzt sich aus zwei voneinander unabhängig gemachten Bewertungen zusammen. Eine Bewertung kann nicht 100% objektiv ausfallen.

Gesamtbewertung :

Grafik: 7 Sound: 5 Spielbarkeit: 9 Preis/Leistung: 9

Artikel zum **FBAS-Anschluß des 128K Spectrum** , von Heinz Schober :

Der Spectrum 128K und der +2 haben am Monitor-Stecker Anschluß-Nr. 1 , das FBAS Signal anliegen. Achtung , der +2A bietet an diesem Anschluß die volle +12V Spannung an !
Dieser Ausgang ist eine Stromspeisung aus dem Emitter eines Transistors ZTX 313 mit nachgeschaltetem Widerstand von 75 Ohm. Eine solche Stromspeisung ist für manche Fernseher - bzw. Monitore ungeeignet. Da kommt nur ein unscharfes Bild zustande. Diese Geräte brauchen eine Spannungsausteuerung. Eine solche ist leicht zu realisieren , wenn man den Emitter zusätzlich über einen Widerstand von 500 Ohm bis 1K Ohm an Masse legt , bzw. über ein Potentiometer an Masse anschließt und vom Schleifer , den 75 Ohm Widerstand an den Anschluß 1 anschließt. So kann man den Ausgangspegel noch individuell einstellen.
Wenn man sich noch von restlichen Interferenzstreifen auf dem Bildschirm befreien will , gibt es noch die Methode , den Sound-HF-Modulator MC 1376 totzulegen. Dann ist im Gerät nur noch der Muttergenerator mit Quarz X1 von 17,7 Hz tätig. Zum stillegen legt man einfach einen Keramik-Kondensator mit 100n Farat an den Anschluß sechs und den anderen Anschluß an Masse.
Der Ausgangsmodulator UM1233 liefert dann natürlich keinen HF-Fernsehton mehr. Der Ton steht ja noch an der Mic-Buchse zur Verfügung.
Dei Verzicht auf die HF-Tonmodulation konnte ich noch eine Verbesserung der Bildkonturenschärfe erzielen : Kurzschliessen des nun nicht mehr benötigten Sperrkreises zwischen dem COVO-Anschlußes sechs beim TEA2000 und zweier Potentialabsenkungsdioden , die dem Sperrkreis folgen. Eine Diode muß als Schutzdiode bleiben. Bei einem Gerät mit Issue 6U sind das Sperrfilter mit L5 und diese Dioden mit D33 und D34 bezeichnet.

(Der Text wurde von der Redaktion direkt und ohne Änderung übernommen)

Demo-Ecke

...Nein! Ich mach's nicht!!... Wie!?... Hey, jetzt hör aber auf... Hmmm, naja, okay... Ja, ja!! Ich beuge mich der Gewalt!
Oh, ich vergaß mich vorzustellen! Ich bin XTerminator of TMG und die, die mir gerade meine sofortige Exekution versprochen haben,gehorchen dem Drahtzieher der "UVS", aufs Wort. Mein qualitativ hochwertiges Werk, besser bekannt als "The Final Strike", wird mir nur verziehen, wenn ich für das Clubheft eine Demo-Ecke schreibe, andernfalls droht mir das oben versprochene Schicksal. Ich hatte keine Wahl!!!
So, jetzt will ich aber mal ernst bleiben und übe destruktive Kritik an den Dingern, die mir der Herr Eberle feindlicherweise zur Verfügung gestellt hat (Joke, joke).

Fire & Ice / The Guardian
Diese Demo (ja, ich schreibe "diese", denn es heißt DIE Demon- stration) ist von dem Strategiespiel-Freak, der sich mal an Neo Nectaris versuchen sollte. Aha, weiß mal wieder keiner, wovon ich rede. Egal, auf jeden Fall werden hier mit 3 Effekten einige Digi-Pics aus dem Zeichentrickfilm, nach dem die Demo benannt ist, gezeigt. Die Qualität der Bilder ist akzeptabel. Leider ist mir auch nach dem Einschalten meines Hörgerätes kein Sound aufgefallen. Fazit: Nichts weltbewegendes, aber es ist ja auch keine richtige Demo.

Insanity / Extacy-3

Im Vorspann dieser Demo heißt es "Spectec presents", was darauf schließen läßt, daß die Coder genauso gerne Leute flachsen wie ich. Der erste Part besteht aus einem Interlace-Bild mit "256 Colours", wobei aber alles so flimmert, daß ich auf den Großteildieser Farben gerne verzichte. Danach kommen einige Draw-Effekte und mit ENTER gelangt man schließlich in den Greetings-Part, bei dem der Text nach oben scrollt (wie im Endpart von Branch of Mind). Wer hier, weil er nicht gegrüßt wird, vor Wut alle Tasten auf einmal drückt, bekommt den Hidden-Screen zu sehen. Musikalisch zeigt sich die Demo mittelmäßig. Fazit: Ganz ordentlich...

Stolen Data / Extacy-3
Komischer Name... von mir haben sie scheinbar nichts geklaut, also stör ich mich auch nicht daran. Der "Ausgangs-Part" besteht aus zwei FLP-Scrollern. Drückt man 'S', bekommt man ein Bild zu sehen, dazu einen ST2/Sampletracker (Ich weiß es nicht genau) Sound. Entscheidet man sich für die Taste 'P', kommt man in den Interlace-Slideshow Part. 20 kleine Pics (größtenteils Digi's) gibt's hier zu sehen, dazu E-3-typisch 'bekloppte' Musik. Fazit: Programmtechnisch zwar kein Hammer, aber unterhaltsam.

Vaseline / The Knuckle Girls
Der nächste Streich der wohl einzigen weiblichen Speccy-"Coder" besteht aus einem Screen, einem (Uni-)Scroller und einer total komischen Mukke. Der Name dieser Demo braucht hier wohl nicht weiter kommentiert zu werden, zumal Thomas sonst presserecht- liche Schwierigkeiten bekommt (hahaha). Wer den ganzen Text lesen will, dem empfehle ich, BREAK zu

drücken und alles mit einer FOR/NEXT-Schleife anzuzeigen, ansonsten drohen Morpheus' Arme. Fazit: Fiese Texte, aber das Teil hat mich nicht vom Hocker gehauen, da technisch ziemlich beschränkt.

Unused 128 / Omega Soft

Diese Demo besteht aus, wie es der Name vermuten läßt, nicht benutzten Parts für eine Megademo. Der 1.Part zeigt einen 4-Bit Scroller (schöner Charset), einen mickrigen Sound-Analyzer und ein herumfliegendes Sprite, dazu gute AY-Musik. Im 2.Part gibt es einen hoch- und runterscrollenden Logo-Balken, vor dem ein FLP-Scroller rumhüpft. Dazu noch zwei Sprites und ein paar im gleichen Takt scrollende Pixel, was den Eindruck erweckt, das ganze Bild würde gescrollt, was aber in 50 Hz nicht möglich ist. Ein Sound-Analyzer und wieder gute Musik runden das Bild eines gelungenen Parts ab. Leider war's das aber dann auch schon. Fazit: Etwas kurz, aber gute Programmierleistung (2.Part)

So, das war's für heute. Ich hoffe, diese Kolumne hat Euch alle zu Tode gelangweilt, wie beabsichtigt. Wer nichtsdesto- trotz Spaß daran hatte, kann sich die nächste Dosis abholen, welche voraussichtlich im übernächsten Heft fällig ist. Bis dahin verbleibe ich (...in der Gewalt meiner Widersacher)

XTM of TMG alias Kunta Kinte

Auf unsere Highscore-Aktion hat sich nicht einer gemeldet. Dennoch haben wir eine Hitliste für euch:

Die SinTech -Verkaufscharts

Plazierung	Name	Hersteller	Vormonat
1	CD Game Pack	Codemasters	( )
2	Smash 16	Codemasters	( )
3	Cartoon Collection	Codemasters	( )
4	Dizzy Collection	Codemasters	( )
5	10 Mega Hits	Beau Jolly	( )
6	Taito Coin Ops	Imagine	( )
7	Chart Attack	Gremlin	( )
8	Switchblade	GBH	( )
9	Train Game	Alternative	( )
10	TNT	Domark	( )

Kommentar: Der CD-Pack ist der Hit. Die einzige CD für den Spectrum steht weit über den anderen Hits von Codemasters die seit kurzem bei Sintech erhältlich sind. Weit abgeschlagen erst andere Compilations. Das erste Einzelspiel findet man erst auf Platz 8. Der Trend zu preisgünstigen Spielesammlungen zeigt sich also ganz klar.
Der Tip für nächsten Monat: Tango & Magic Dice werden zuschlagen. Aber der CD Pack wird mit Sicherheit einen der vorderen Plätze behalten. Cartoon Collection, Dizzy Collection und Chart Attack werden zurückfallen, da jeweils nur noch wenige erhältlich sind.

Programmtips:

Anfangen wollen wir mit einem kleinen Tip für alle die TREASURE ISLAND DIZZY (ist auf dem CD-Pack) spielen, und nicht aus dem ersten Bild kommen: Eine Truhe kann zwar Schätze beinhalten, man kann aber auch darauf stehen um höher hinauszukommen.

Weiter gehts mit einigen Fragen von Heinz Schober. Heinz sucht Hinweise zu folgenden Spielen: AZTEC, GIFT FROM THE GODS, HERBERTS DUMMY RUN, GIVE MY REGARDS TO BROADSTREET. Da es sich herbei um ausnahmslos ältere Spiele handelt, gehen unsere Aufzeichnungen nicht weit genug zurück um Lösungen zu finden. Aber vielleicht kann eines unserer Mitglieder helfen?
Desweiteren hatte Heinz nach einigen Pokes geforscht. Hier sind sie:

Travel with Trashman:	POKE 38656,142	= Unendlich Leben
Sir Fred :	POKE 46862,201	= Unsterblichkeit
Automania :	POKE 64589,4	
	POKE 64590,60	= Unendlich Leben
Skool Daze :	POKE 63936,201	= Keine Strafaufgaben
A View to a Kill :	POKE 28032,255	
(James Bond 007)	POKE 28087,8	
	POKE 29243,8	
	POKE 30543,8	= Unendlich Leben

Noch eine Hilfe zum Prinzen des Eigelbvolkes. Bei Dizzy-Prince of Yolk Folk muß man alle Kirschen einsammeln und nebenbei noch Prinzessin und König glücklich machen. Die Kirschen sind zum Teil sehr versteckt. Es folgt eine Aufstellung der Räume in denen die 20 Kirschen versteckt sind:

1. A Few Trees
2. Trapped
3. Top of the hill, unter Käfig
4. Hillside, unter Steinen
5. Enchanted Forest, unter Geländer
6. Enchanted Forest, hinter Pogie
7. Hillside, in Geheimweg
8. Castle Ramparts, auf dem Dach
9. Castle Ramparts, auf den Stufen
10. Fluffy Cloud
11. Tower Drawbridge, unter Rosenbusch
12. Edge of Tower
13. First Landing, unter Ziegel am Rand
14. Inner Sanctum, unter Mechanismus
15. The deserted Tower
16. Double Trouble
17. Castle Gardens, unter Stein
18. Castle Gardens, unter Grasbüschel
19. Enchanted Treetops, unter Geländer
20. Castle Drawbridge, unter Grasbüschel, in der Bildschirmecke.

Noch ein paar Cheats:

Ruff and Reddy :	Im Titelscreen DYLAN drücken
Little Puff :	Einfach alle Tasten gleichzeitig drücken
Yogis Great Escape:	Tasten als I,C,E und SPACE definieren

Die Cheats bringen zumeist unendlich Leben.

FRAGE + ANTWORT

Da in letzter Zeit doch einige Fragen eingetroffen sind, hier ein neuer Versuch, die FRAGE + ANTWORT Rubrik zu eröffnen. Damit sich diese Rubrik hält, brauchen wir auch weiterhin eure Fragen, wie auch Kommentare zu bereits gegebenen Antworten (wir wissen auch nicht immer die 100% richtige Antwort). Fragen zu Spielen werden weiterhin unter TIPS & TRICKS behandelt, Fragen zu Hardware in der Hardware-Ecke. Alle anderen allgemeinen Fragen werden hier gelöst.

Stefan Zimmermann aus Hermsdorf fragt, was die Umrüstung des +2A alles beinhaltet.

Nun, der +2 hat noch einige Nachteile was die Kompatibilität mit anderen Spectrums anbelangt. Durch die Auswechslung des Roms wird dieses zwar verringert, aber man kann auch keine Amstrad-Floppy ansteuern. Da aber der +3 z.B. das Laufwerk ja eingebaut hat und man dieses ja auch benutzen sollte, besteht auch die Möglichkeit eines umschaltbaren ROMS. Anfragen hierzu direkt an QuanTech oder SinTech. Ein weiterer Nachteil des +2a/+3 ist der Bus, der im Gegensatz zu den Vorgängern etwas umgemodelt wurde. Dieses kann man aber wieder rückgängig machen nur ist dann die Hardware die speziell für den +2A gemacht wurde nicht mehr unbedingt lauffähig, z.B. das Amstrad FD1 oder das von H.C. Tuchen entwickelte Discinterface. Als Alternative gibt es von Datel ein kleines Interface, das man je nach Bedarf zwischen Busport und Hardware steckt oder nicht. Als letztes beinhaltet der Umbau noch die Umrüstung der Joystickports. Diese sind ja von Werk aus nur für die Benutzung von Sinclair SJS Joysticks geeignet. Leider sind diese Joysticks qualitativ nicht gut und auch noch teuer. Nach einer Umrüstung kann man jeden normalen Joystick (Atari-Norm) benutzen. Wer also seinen Rechner umbauen will, der sollte doch am besten seine Wünsche äußern und SinTech stellt die Idealkonfiguration zusammen. So kann man jedem individuell seine Specci-Anlage zusammenstellen.

Weiter fragt Stefan noch nach einem Schaltplan für das Discinterface (Amstrad FD1) mit IC 765A.

Im Dezember-Info (da war Stefan noch nicht Mitglied) haben wir so einen Schaltplan vorgestellt. Ob es das Richtige für Dich war weiß ich nicht. Die Dezember-Ausgabe ist immer noch als Back-Issue erhältlich oder wende Dich an Hans-Christof Tuchen, Lotzestr. 10, 12205 Berlin.

Stefan Ballerstaller (kein Mitglied) fragt nach dem Codewort zu dem Demo Branch of Minds (letzter Part). Es soll die englische Übersetzung von "Knochengerüste im Klo" sein, aber er kommt nicht auf die Lösung. Martin Rätz aus Berlin will seinen +2 zum klingen bringen. Aber ihm fehlt die nötige Software wie auch MIDI-Kabel.

Was Du brauchst, Martin, ist alles noch nicht erhältlich (du willst ja kein veraltetes Zeug). Der Music-Typewriter ist nicht das was Du brauchst, der ist nämlich für 48k und spricht den AY überhaupt nicht an. Was Du brauchst ist der SOUNDTRACKER (PD)Demnächst wird der SQ-Tracker erhältlich sein, mit dem Du AY-Musik machen kannst. Reicht Dir das qualitativ nicht, wäre der Sample Tracker 2 wohl das richtige, den der arbeitet mit Samples. Er kostet ca. 20 DM und ist bei Petr Lukac, Komenskeho 658, 70800 Ostrava, Tschechische Repuplik erhältlich. Allerdings nur in Tschechischer Sprache. Verhandlungen mit Petr Lukac wegen Vertrieb in Deutschland sind noch nicht angelaufen.

Desweiteren kann Martin eine Kassette auf seinem +2A nicht laden.

Schlechte Bandqualität kann eine Ursache sein, muß aber nicht. Jeder Rekorder speichert die Programme etwas anders, mal höher mal tiefer. Um das auszugleichen gibt es am +2a etwas über der Rückspultaste ein kleines Loch, in dem sich eine Schraube befindet. Diese Schraube läßt sich während des PLAY-Vorgangs verstellen. Wenn man dabei den Ton abhört, bekommt man schnell raus, ob der Ton zu tief ist. In der Regel muß man immer die (vom Ton her) höchste Einstellung wählen.